

中国VR营销趋势前瞻报告

2016年

www.iresearch.cn



海量行研报告免费读

前言

对于VR营销趋势的观察，我们不仅关心利用VR概念进行热点营销的传统营销方式，更关心以VR内容展示、以VR设备承载、以VR内容分发渠道流通的全新传播载体和呈现方式的营销形式发展。我们基于对科技发展抱以乐观态度的前提，探讨在VR有可能成为另一个广告承载载体的预设下，VR营销的模式可能如何开展。

- 1、VR发展背景：资本强力推动、巨头企业布局带来示范效应，国内涉足VR行业的玩家大批涌入
- 2、VR发展现状：理想可期，但与现实间有段距离，VR在成本、质量、内容、消费者需求满足上都有待提升
- 3、VR营销基本判断：VR初期角色为搭配设备；不同终端形式分化市场；创业窗口期珍贵，未来巨头挤占空间
- 4、核心：VR营销趋势展望

第一阶段：IP切入，传播倚仗传统渠道——用户规模欠缺，VR广告更多依靠概念热点、强IP做二次传播

第二阶段：硬件方参与分成——积累一定用户规模基础，硬件厂商把持渠道话语权大

第三阶段：VR广告平台出现——用户基数突破，分发体系建设完备，VR广告平台涌现

在场：VR产业向前发展的全景图像

1

预言：VR是否会成为全新的传播媒介

2

激变：VR带来新的营销展示方式

3

畅想：未来营销规模化的无限想象

4

定义：VR概念

Virtual Reality：虚拟的“真实在场”

虚拟现实，Virtual Reality，简称VR，最早由美国VPL公司创建人拉尼尔（Jaron Lanier）在20世纪80年代提出。VR可以通过显示设备向用户呈现一个虚拟的特定环境，利用动作捕捉、运动模拟、位置空间追踪、传感器等设备，与特定环境产生互动，得到身临其境的体验，达到一个虚拟的“真实在场”状态。VR可实现对使用者动作信号的实时模拟传输及用户与虚拟环境的高度交互。

VR与AR及MR有所区别：AR为增强现实技术（Augmented Reality），其环境呈现是依托于真实世界的，特点是在真实现实（影像）之上叠加虚拟影像；MR为混合现实（Mixed Reality），是VR与AR的结合，现实的影像和虚拟的影像以某种形式相互叠加。

虚拟现实的定义



虚拟现实 (Virtual Reality)

利用电脑或其他智能计算设备模拟产生一个三度空间的虚拟世界，提供用户关于视觉、听觉、触觉等感官的模拟，让用户如同身历其境一般。

应用：消费级VR及行业端VR

VR在行业端及消费级的应用领域



行业应用端VR

面对B2B市场，为企业提供沉浸式虚拟现实交互系统设备或解决方案



VR工业制造



VR医疗



VR建筑房产



VR教育



VR训练培训



VR实验室



用户消费级VR

面对B2C市场，为消费者提供沉浸式虚拟现实设备、内容、系统及服务



VR旅游



VR新闻



VR社交



VR游戏



VR视频



VR转播直播

历史：消费级VR的发展历程

1、萌芽发展

20世纪70年代之前，VR处于萌芽和探索阶段，基本没有商业化应用



1957年，Morton Heilig发明了一部名为“Sensorama”的机器，通过3D图像、气味、声音、座位的震动以及气流来模拟现实感受。

1968年，Ivan Sutherland和Bob Sproull发明了头戴式VR设备，命名为The Sword of Damocles。

2、初步尝试

20世纪70年代到本世纪初，VR热潮多限于美国科技圈研究，而非集中于大众产品制作



1985年，Jaron Lanier成立VPL Research公司，尝试将VR概念向大众推广，后推出一系列VR产品，“Virtual Reality”概念得到大众认知。

1994年和1995年，日本的世嘉和任天堂分别针对游戏产业而推出Sega VR-1和Virtual Boy，做出了VR商业化的有益尝试，在业内引起了不小轰动，但没有充分走向民用市场。

3、等待黎明

2004-2011年，各方默默在VR领域研究和开拓



2008年，Sensics公司推出高分辨率、宽视野的显示设备piSight，可提供150°的广角图像。

2011年，索尼推出头戴3D个人影院产品HMZ-T1，可看做是VR的过渡产品。

4、迎来曙光

2012年至今，明星产品开始出现，消费级VR产业迎来曙光



...

2012年，Oculus Rift正式售卖；2014年，Facebook收购Oculus，强烈刺激了资本市场；各公司纷纷推出自己的消费级VR产品，至2016年，市场上不仅有谷歌的Cardboard，还有三星Gear VR、HTC VIVE、Oculus Rift及索尼PS VR；中国企业也在硬件上开始起步。

注释：Oculus Rift为虚拟现实公司Oculus的第一款VR产品。

产品：VR输出设备类型

VR输出设备类型概览

台式机VR



定义：依靠外接电脑、主机等设备为运行系统的VR显示设备

特点：技术含量最高但便携性较差

产品：Oculus Rift、HTC VIVE、PS VR（未公开发售）等

手机VR



定义：以智能手机为内容运行系统的显示设备

特点：便携性相对最高但内容技术含量相对偏低

产品：Gear VR、Google Cardboard、暴风魔镜等

预览已结束，完整报告链接和二维码如下：

https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_21512

